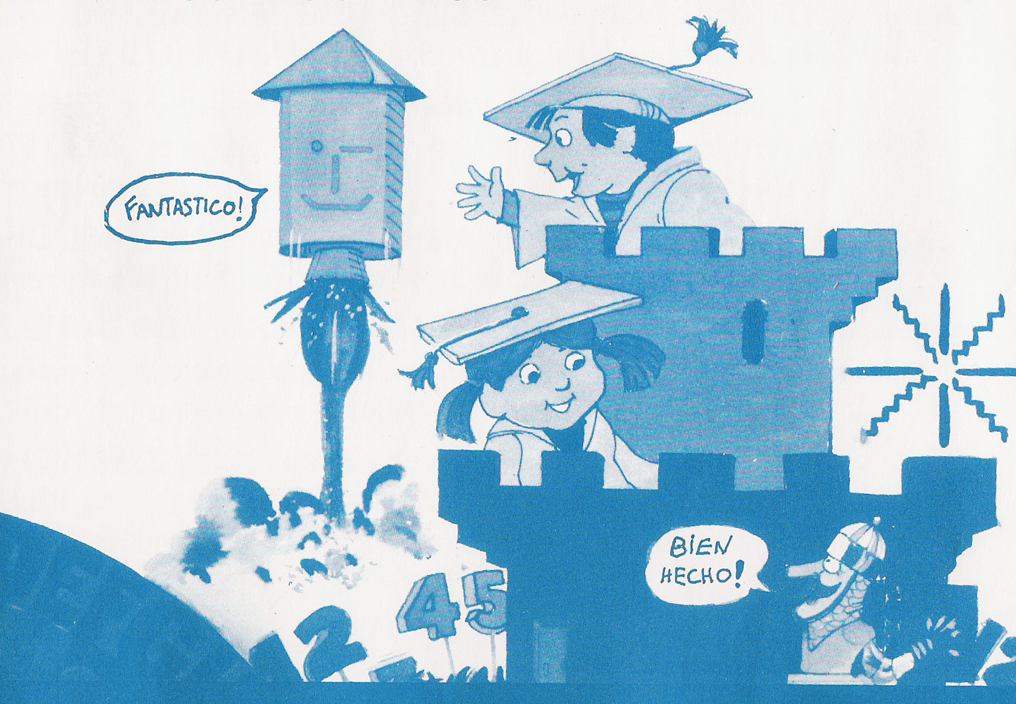
COMPULANDIA

UNA DIVERTIDA COLECCION DE JUEGOS EDUCATIVOS





Escribí COMPULANDIA para mi hija. Quería que pasara buenos ratos jugando con el microordenador. También pensé que esto podía ayudarle a aprender. Estoy seguro de que sus hijos disfrutarán jugando con COMPULANDIA a la vez que aprenderán nuevas cosas.

SERIES, ayuda a que los pequeños aprendan a contar.
TECLAS, enseña a identificar las letras en sus versiones minúsculas y mayúsculas.

FIGURAS, desarrolla el conocimiento de formas, lo cual repercute a su vez en la habilidad de lectura del niño.

LETRAS POR TODAS PARTES, es divertido y bonito de ver, pero además estimula a que se investigue el teclado del microordenador y por lo tanto a que uno se familiarize con él.

NOMBRES es su continuación, y permite dar movimiento a cualquier palabra cambiando su forma, color, posición, etc. Además ayuda a comprender la utilidad e importancia de la tecla RETURN del microordenador.

Por último tenemos DIBUJA. Este es un juego muy simple y entretenido de usar que ofrece al niño un nuevo espacio libre para desarrollar su creatividad.
Disfruta con COMPULANDIA.

COMO EMPEZAR:

COMMODORE 64:

1. Desconectar el ordenador.
2. Enchufar el joystick en el puerto NUMERO UNO
3. Coloca la cinta en la lectora del cassete.
4. Conectar el ordenador.
5. Pulsa la tecla REWIND de la lectora del cassete.
6. Pulsa la tecla STOP.
7. Escribe LOAD. Pulsa la tecla RETURN
8. Pulsa el botón PLAY de la lectora del cassete.
9. El programa se cargará al cabo de un momento apareciendo la máscara principal.

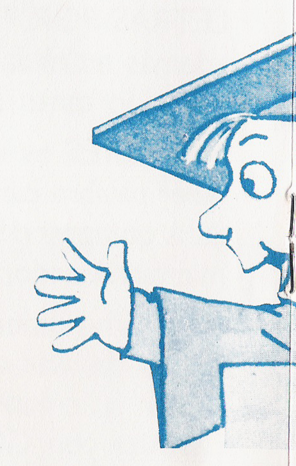
ZX SPECTRUM 48 K:

1. Coloca la cinta dentro de la lectora del cassete.
2. Pulsa la tecla REWIND
3. Pulsa la tecla STOP
4. Pulsa la tecla LOAD del microordenador
5. Mantén apretado «SYMBOL SHIFT» mientras pulsas la tecla PRINT dos veces.
6. Pulsa ENTER y aprieta la tecla PLAY de la lectora de cassetes. El programa tardará un cierto tiempo en cargar.

PANTALLA PRINCIPAL

Cada vez que empieces a jugar con COMPULANDIA, una lista de opciones aparecerá en la pantalla. Tú tienes de elegir el juego al que quieres jugar y para esto debes pulsar un número del 1 al 6.

1. DIBUJAR FIGURAS
2. LLENAR LA PANTALLA CON LETRAS
3. NOMBRES POR TODAS PARTES
4. SERIES DE NUMEROS
5. TECLAS
6. SERIES DE FIGURAS

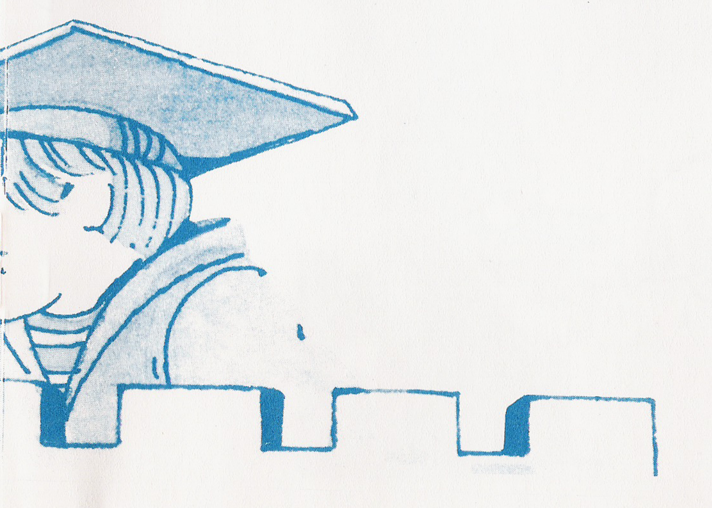


1 DIBUJAR FIGURAS

Para la versión Commodore 64.:
Con este programa tú puedes hacer dibujos usando el joystick.

Pulsa C para comenzar
Pulsa N si quieres el fondo negro
Pulsa B si quieres el fondo blanco
Pulsa R para ir más rápido
Pulsa L para ir más lento
Pulsa * para borrar tu dibujo

Pulsa el botón de joystick para cambiar el color con el que estás dibujando.



2 LLENAR LA PANTALLA DE:.....

Toca una tecla cualquiera y un caracter aparecerá repetido en una línea de la pantalla. Experimenta y observa qué ocurre usando las distintas teclas ¿Qué ocurre cuando pulsas a la vez la tecla «SHIFT»? Intenta completar bonitas pantallas y enseñaselas a tus padres y amigos.

3 NOMBRES POR TODAS PARTES

Escribe un nombre o una palabra. Pulsa la tecla RETURN y mira qué ocurre en la pantalla. También es muy divertido escribir frases cortas como «BUENOS DIAS», «ME GUSTA EL COLE»... El juego te permite usar un máximo de 15 caracteres.

4 SERIES DE NUMEROS

En la pantalla aparecen diversos números en orden creciente. Tu misión consiste en completar esta serie, escribiendo cual es el que iría en última posición. Cada vez que completes correctamente una serie obtendrás una pequeña recompensa. Después de cada cinco respuestas correctas obtienes una breve secuencia de color y sonido.



5 IDENTIFICAR LETRAS

Una letra aparece en la pantalla. Localízala en el teclado, cuando hayas encontrado la tecla correspondiente púlsala. Después de cada cinco letras correctas obtienes una recompensa de color y sonido.

6 IDENTIFICAR SERIES DE FIGURAS

En la pantalla aparece una serie de figuras encerradas en una cajita. En su parte inferior aparecen los números 1, 2 y 3 con distintas series de figuras, una de ellas igual a la que se halla encerrada en la caja. Debes escribir el número que representa la respuesta correcta. Cinco aciertos hacen que COMPULANDIA te premie con una pequeña secuencia de música y color.



El **Dr. DOUG DAVIS,** su esposa Judy y su hija Amy, te desean que pases muchas horas divertidas y alegres, jugando y aprendiendo con COMPULANDIA.

Ilustraciones y diseño: BILL MORRISON
Adaptación del programa para la versión castellana: NORBERT MARTINEZ
Traducción de las instrucciones: MARIA D. PICOS




IDEALOGIC®

El **Dr. DOUG DAVIS,** su esposa Judy y su hija Amy, te desean que pases muchas horas divertidas y alegres, jugando y aprendiendo con COMPULANDIA.

Ilustraciones y diseño: BILL MORRISON
Adaptación del programa para la versión castellana: NORBERT MARTINEZ
Traducción de las instrucciones: MARIA D. PICOS





A. INSTRUCCIONES DE INICIO

Cómo empezar con mi HIT BIT MSX:

1. Desconectar el ordenador.
2. Colocar el cartucho en la ranura de manera firme.
3. Conectar el ordenador.

Cómo empezar con mi FM7:

1. Desconectar el ordenador.
2. Colocar el disco en la lectora Ø.
3. Conectar el ordenador y el programa cargará automáticamente.

B. OPCIONES PARA HIT BIT MSX ó FM7:

1. DIBUJAR FIGURAS:

— Usa el teclado para dibujar, lee las instrucciones de la pantalla.
— Pulsa C para cambiar el color del lápiz.
— Pulsa R para ir más rápido.
— Pulsa L para ir más lento.
— Pulsa B para borrar el dibujo y empezar otro.
— Pulsa P para pintar áreas del color de los márgenes.